



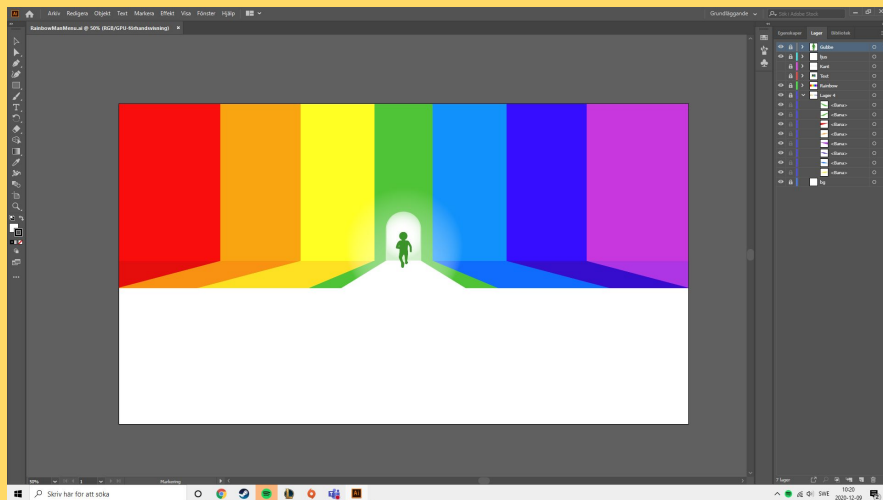
John Rybo | Jennifer Tendell | Nisa Tokmak | Daniel Wiik | Marie Wagle | Tony Martinsson

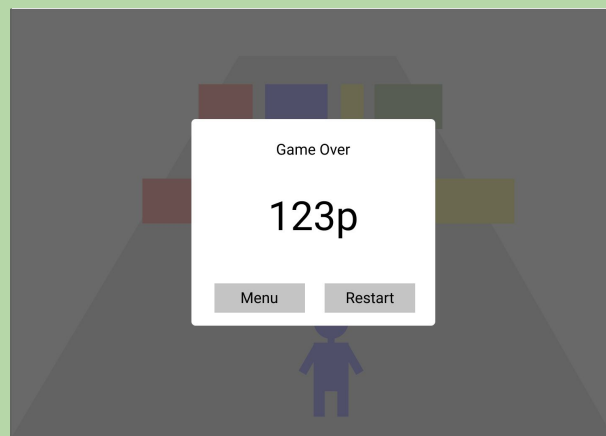
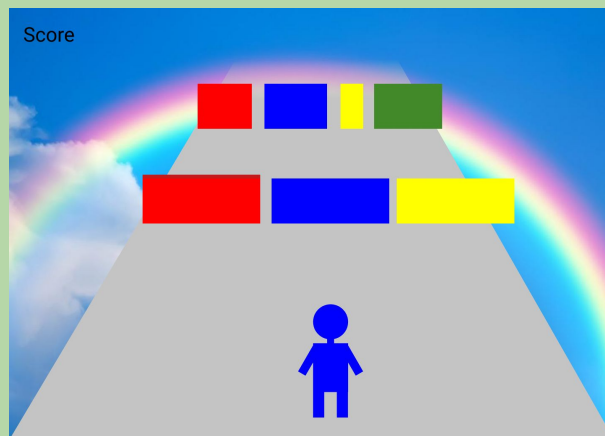
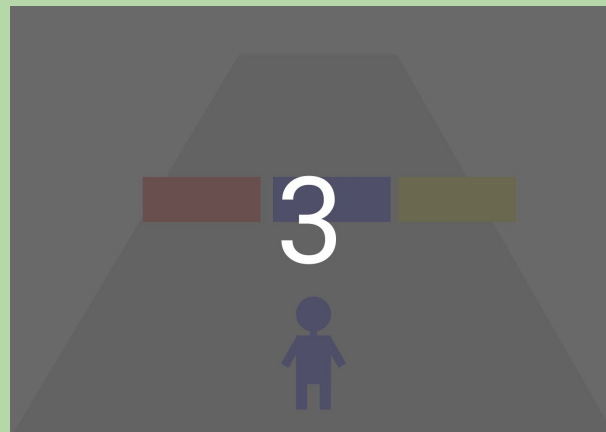
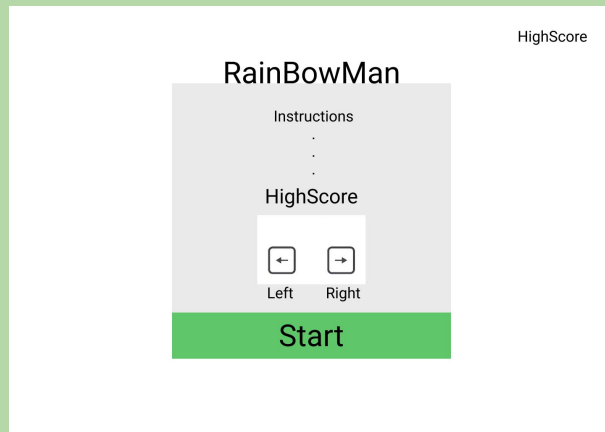
Score: 0

Highscore: 600



Skisser





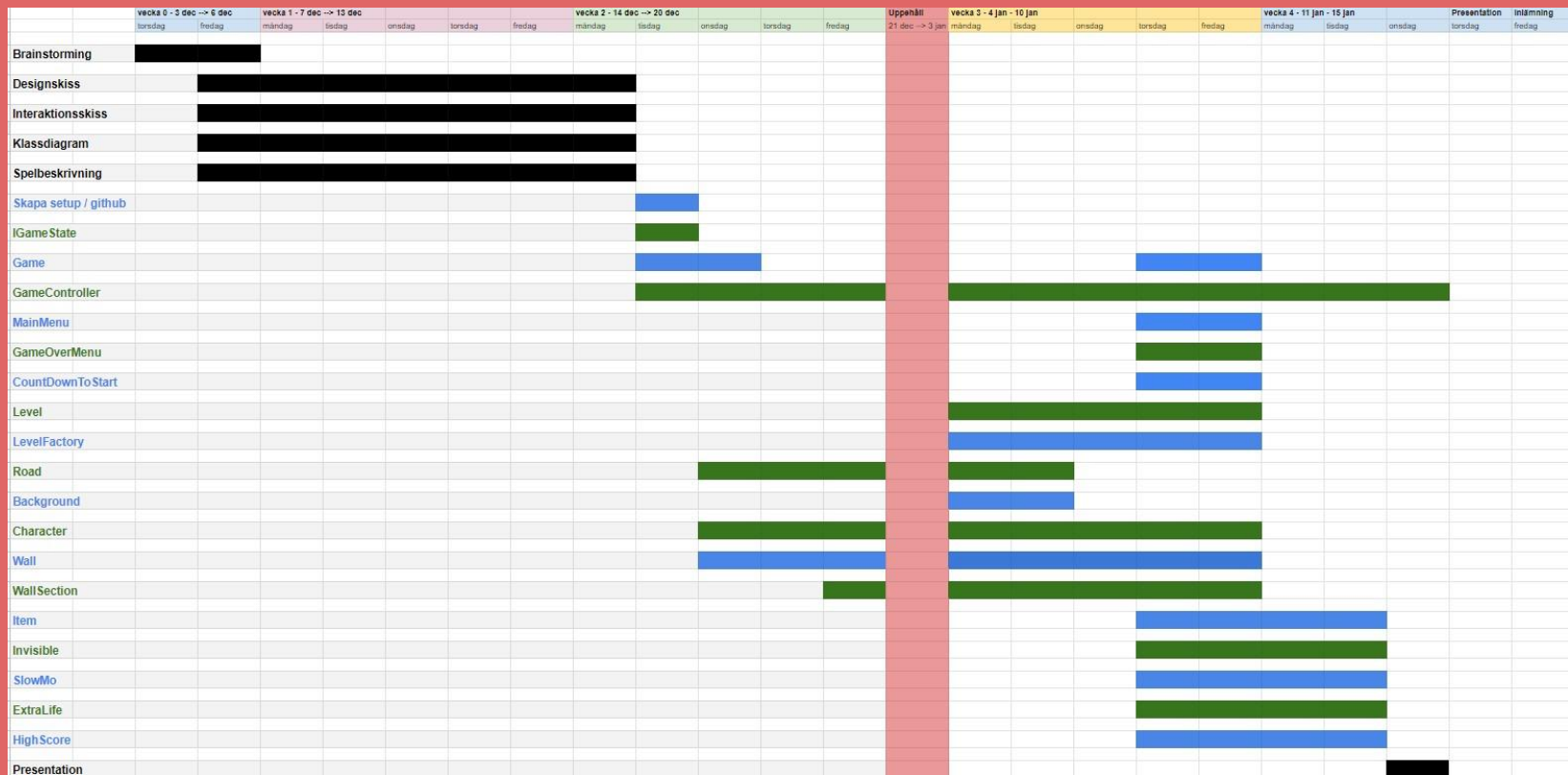
Demo

- Användandet av olika levlar
- Väggarernas tempo och intervall
- Hur man levlar upp
- Hur kollisionen fungerar
- Varför vi valde att inte använda items

De största utmaningarna

- Sammankoppla klasserna
- Väggar
- Responsivitet
- Klassen Level

GANTT



Fem saker vi hade gjort annorlunda inför ett liknande projekt

- Mer individuellt arbete
- Level och leveldfactory
- Mer läsbar kod
- Försöka förutse svårighetsgrad.
- Github issues

Fem saker vi är nöjda med

- Kul projekt - motiverande.
- Tydlig idé
- Bra samarbete
- Fokus på grundfunktionalitet
- Planering



TACK!

